

БРОЙ 5'2000, ГОДИНА 1

CD (690MB) + ЛЕПЕНКИ + НАГРАДИ + КОДОВЕ

КОМПЮТЪРНИ

КАРДА

2.50 лв.

списание за новото в света на компютърните игри

MOTOCROSS MANIA

*Само за манияци!*

SAVE OUR SHEEP

*...или просто Sheep!*

FUR

FIGHTERS



Награда  
GSM NOKIA 8850



## ОТКРИЙТЕ СВЕТА НА КОМПЮТРИТЕ



1.99 лв. 80 стр.  
СофтПрес  
**Компютърна грамотност - цветен самоучител**



1.99 лв. 80 стр.  
СофтПрес  
**Windows 98 - цветен самоучител**



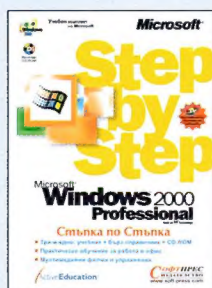
СофтПрес 80 стр.  
Без карта - 1.99 лв.  
С карта - 3.99 лв.  
**Интернет - цветен самоучител**



1.99 лв. 80 стр.  
СофтПрес  
**Word 97 - цветен самоучител**



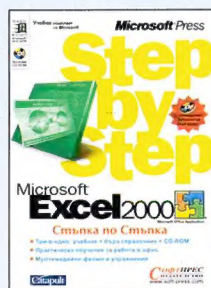
1.99 лв. 80 стр.  
СофтПрес  
**Excel 97 - цветен самоучител**



9.50 лв. 336 стр.  
Microsoft  
**Windows 2000 Professional Стыпка по Стыпка**



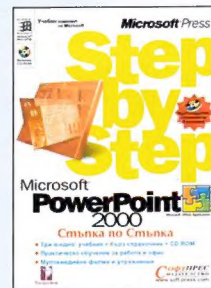
9.50 лв. 540 стр.  
Microsoft  
**Word 2000 Стыпка по Стыпка**



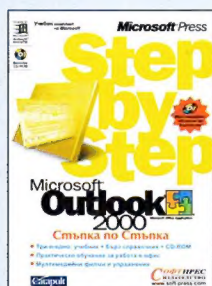
9.50 лв. 520 стр.  
Microsoft  
**Excel 2000 Стыпка по Стыпка**



9.50 лв. 384 стр.  
Microsoft  
**Access 2000 Стыпка по Стыпка**



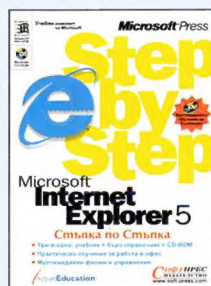
9.50 лв. 432 стр.  
Microsoft  
**PowerPoint 2000 Стыпка по Стыпка**



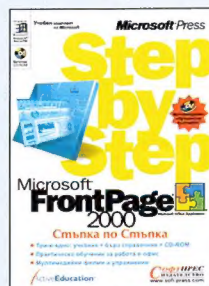
9.50 лв. 448 стр.  
Microsoft  
**Outlook 2000 Стыпка по Стыпка**



15.00 лв. 856 стр.  
Microsoft  
**Office 2000 Стыпка по Стыпка**



9.50 лв. 352 стр.  
Microsoft  
**Internet Explorer 5 Стыпка по Стыпка**



9.50 лв. 352 стр.  
Microsoft  
**Front Page 2000 Стыпка по Стыпка**



24.99 лв. 672 стр.  
Microsoft  
**Visual Basic 6.0 Стыпка по Стыпка**

## За контакти:

София  
ул. "Искърско шосе" 19  
тел./факс: 02 / 973 15 06  
e-mail: iliev@soft-press.com

Пловдив  
бул. "Руски" 139, стая 104  
тел.: 032 / 62 75 62; факс: 032 / 62 27 47  
e-mail: plovdiv@soft-press.com

Бургас  
пл. "Тройката" 4  
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39  
e-mail: burgas@soft-press.com

Стара Загора  
ул. "Цар Симеон Велики" 117  
тел.: 042 / 60 27 75  
e-mail: stazgora@soft-press.com

Варна  
бул. "Левски", бл. 9, ап. 11  
тел./факс: 052 / 30 42 69  
e-mail: varna@soft-press.com

**СОФТПРЕС**  
ИЗДАТЕЛСТВО  
www.soft-press.com





# КЛАСАЦИЯ

СЪДЪРЖАНИЕ



Съдържание и класация	3
Новини	4-6
Ретро	
GOLDEN AXE	7
Нови Игри	
FUR FIGHTERS	8,9
ZEUS	10,11
Motocross Mania	12
Super 1 Karting	13
Sheep	14,15
Лепенки и Томбола	16
Когове (Cheats)	17,18



Демо игри	
Egoboo	
Fur Fighters	
Motocross Mania	
No Escape	
Pacific Warriors	
Sheep	
Sno-Cross Championship Racing	
Star Trek Voyager - Elite Force	
Super 1 Karting	
The Outforce	
Zeus - Master of Olympus	
Вуео филми	
Rune	
Settlers IV	
Dukes intro	
Fifa 2001 1	
Fifa 2001 2	
Resident Evil 3 - Nemesis	
Resident Evil 3 Finaly Over not	
Resident Evil 3 Opening	
Resident Evil Ending	
Sheep	
Warcraft 3	
Cheats & Patches	
Цели игри	
Free	
Airplane Game	
Astro Rally 1.0	
Chicken Chopper	
Cult	
Moorhuhn 2	
Pocket Shepherd	
Run Turkey Run	
Super Nimbley	
Shareware	
3D Spryinx	
Align It	
BPAvalar	
Casa Memo	
Championship Spades	
Winged Warrior III	
Необходими програми	
DirectX 8.0a Windows 95/98/Millennium	
DirectX 8.0a Windows NT	
MS Internet Explorer 5.5 Win2000 + SP1	
MS Internet Explorer 5.5 Win9X FULL	
MS Internet Explorer 5.5 Windows NT FULL	
Netscape 6.0	
Winamp 2.7 full	
WinRar 2.71	
Новини	
Walkthrough - Deus Ex part 3	
Пусма	
Desktop Themes	
Screenshots	

- 1 COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2
- 2 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
- 3 FIFA 2001
- 4 THE SIMS
- 5 THE SIMS: LIVIN' IT UP
- 6 SUDDEN STRIKE
- 7 AGE OF EMPIRES II: CONQUERORS EXPANSION
- 8 MONOPOLY JUNIOR
- 9 COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
- 10 AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS
- 11 BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN
- 12 FORMULA 1 GRAND PRIX 3 BY GEOFF CRAMMOND
- 13 ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES
- 14 TWEENIES: READY TO PLAY
- 15 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
- 16 LINKS 2001
- 17 TONY HAWKE'S PRO SKATER 2
- 18 DEUS EX
- 19 ROLLERCOASTER TYCOON
- 20 LEGO STUNT RALLY



## Botman пуска бета Версии

Botman изгаве Beta 3.0 и 4.0 на бот програмата за Half-Life. Програмата позволява на геймърите да генерират ботове в Half-Life, Team Fortress Classic и Counter-Strike. Някои от новостите:

Нови допълнения за Counter-Strike (за нови оръжия).



Ботове, атакующи неприятелските охранителни постове.

Снайперисти, които спират да се движат, докато презареждат оръжието си. Лекар, използващи аптечки за заразяване и лекуване на другите играчи. Ботове, които, докато носят знамена, могат от време на време да се включват в битките.

Увеличен радиус на търсене за намиране на неща по карти със зададен маршрут (waypoints). Погоджане на отборна игра в Half-Life deathmatch и Opposing Force deathmatch. bot.cfg файлове (maps\MAPNAME\_bot.cfg) за конкретната карта... Бот програмата 4.0 можете да намерите на гуска в раздел cheats&patches

## Unreal Tournament и GeForce 2

Някои играчи на Unreal Tournament съобщават за трудности при инициализирането на играта.

Проблемът е започнал с пускането на крѝпка номер 432. В отговор Epic пуснаха .dll файл в мощ на тези, които имат проблеми. Замяната на текущата D3ddrv.dll с новия файл може да реши проблема на някои потребители. Не забравяйте да си направите копие на D3ddrv.dll преди да инсталирате новия файл.

## The Undying на Клиф Баркър

Популярният автор на книги на ужасите, Клиф Баркър, и Electronic Arts формират екип за пускане на компютърната игра The Undying.

Пренесени в Ирландия от началото на двайсетти век, играчите влизат в ролята на Магнус, извикан в наследственото имение от приятеля си и единствен наследник, Джереми. Смъртта е прибрала четиримата братя на Джереми, но всички те са излезли от гробовете и сега възнамеряват да убият последния останал жив от семейството.

За да спасят приятеля си и разгадаят ужаса, сполетял Джереми и семейството му, играчите трябва да преведат Магнус през пет смъртоносни издирвания. Предизвикателствата се разиграват на десет места, включващи наследственото имение, разрушен манастир и прокълнатия град Онейрос. За да спасят живота на Джереми играчите трябва да победят всяко от дяволските изчадия в собственото му покварено и демонично обкръжение.

Ще трябва да се изправите срещу повече от 20 не много приятелски настроени създания, но ще разполагате с 16 магически заклинания и осем оръжия за проливането на безсмъртната кръв.

## Sierra получи ЕММА

Ground Control получи наградата за най-добра стратегия на деветото раздаване на годишните награди ЕММА.

Тази реално-времева стратегия получи признание от The Society for Old and New Media в Амстердам за забележителния си интерфейс, впечатляващата 3D графика и добрите светлинни ефекти, както и за въведената в играта възможност играчите да наблюдават без усилие действието от близо и от далече.

Кристоф Рамбоз, съпрезидент на Havas Interactive Europe and International, каза: "Много се гордеем с получаването на тази награда, защото тя е присъдена от международна група експерти, представители на всички индустриални сектори. Наградите на ЕММА са получили широко признание като едни от най-престижните награди за интерактивна медия, присъждани за постигането на най-висок стандарт в интерактивната медия. Тази награда е свидетелство за нашите непреставящи усилия да отговорим на очакванията на геймърите и да допринесем за развитието на интерактивната медия."

## Severance се оказа много груба за BBFC



Играта на Codemaster, Severance: Blade of Darkness, е на път да получи "eighteen certificate" от BBFC когато излезе във Великобритания. Огромното количество кръв и възможността за използване на страховитите крайници на противниците като оръжие не са направили добро впечатление на организацията, натоварена със задачата да оценява филми, видео и компютърни игри. Други игри, които бяха пуснати с "eighteen certificate", като Carnageddon и GTA, се продадоха добре. Оценката "eighteen certificate" означава, че никой под осемнадесет години не може да купи играта.

## The Undying на Клиф Баркър

Популярният автор на книги на ужасите, Клиф Баркър, и Electronic Arts формират екип за пускане на компютърната игра The Undying. Пренесени в Ирландия от началото на двайсетти век, играчите влизат в ролята на Магнус, извикан в наследственото имение от приятеля си и единствен наследник, Джереми. Смъртта е прибрала четиримата братя на Джереми, но всички те са излезли от гробовете и сега възнамеряват да убият последния останал жив от семейството.

За да спасят приятеля си и разгадаят ужаса, сполетял Джереми и семейството му, играчите трябва да преведат Магнус през пет смъртоносни издирвания. Предизвикателствата се разиграват на десет места, включващи наследственото имение, разрушен манастир и прокълнатия град Онейрос. За да спасят живота на Джереми играчите трябва да победят всяко от дяволските изчадия в собственото му покварено и демонично обкръжение.

Ще трябва да се изправите срещу повече от 20 не много приятелски настроени създания, но ще разполагате с 16 магически заклинания и осем оръжия за проливането на безсмъртната кръв.

## Avalon се разширява

Ролевата игра на Digital Tome, Siege of Avalon, достига до част трета. Добавката може вече да се изтегли от официалния Web сайт (<http://www.siege-of-avalon.com/>), и въпреки, че няма особено значение за цялостното окомплектоване на играта, засяга историята на обсадата. Web сайтът съдържа още новини, подробности за играта, както и картинки за desktopa, които можете да изтеглите.



## Още въпроси и още отговори



Blizzard са актуализирали FAQ за Diablo II Expansion. На страницата ще намерите отговорите на почти два пъти повече въпроса за играта отколкото преди. Ако искате да научите за набирането на точки, основните видове неща, възможността да използ-



вате контролирани от компютъра персонажи (NPCs) и новите загадки, включени в предстоящите да се появят допълнения от Blizzard, трябва да прегледате тази страница - <http://www.battle.net/diablo2/faq/expansion.shtml>.

## Изобилие от шампионати

Twin Galaxies Electronic Gamers League (TGEGL) съобщава за откриването на 20 нови шампионата в добавка към Quake III Arena, който започна на 8 ноември 2000 г.

Новите шампионати ще бъдат обявени през следващите десет седмици и сред игрите, включени в тях, са Team Fortress Classic, Madden NFL 2001, Rune, Midtown Madness 2, Half Life: Counter-Strike, Starcraft, Mech Warrior 4, NHL 2001, Sacrifice and Death Match и състезанията Capture the flag от Unreal Tournament.

За повече информация, както и за да се включите, посетете Web сайта - <http://www.twingalaxies.com/>.

## Ultima придобива триизмерност

Electronic Arts закръпват отново Ultima Online с нов, триизмерен изглед, и с ново име - Third Dawn.

Разработчикът на ролевата игра Origin Systems, добавя изцяло анимирани, предварително заснети в движение триизмерни герои, подобрена система за осветяване и засенчване, нови земи за изследване, дузина нови чудовища, специална система за заклинания и магически ефекти, както и подобрен саунд и музика към играта.

Гордън Уолтън, президентът на Origin, отговаря за онлайн услугите, сподели: "Third Dawn наистина ще предостави на геймърите съвсем ново преживяване във виртуалния свят на Ultima Online. Създали сме 3D технология, която ще подобрява играта на всеки отделен играч и ще се отразява с неговия характер. Това отваря пътя към емоционално привързване между играчите и образите им от виртуалната реалност, нещо, което преди не съществуваше в Ultima Online."

## Project Eden

**Разработчик:** Eidos Interactive

**Издател:** Eidos Interactive

**Жанр на играта:** Action

**Дата, на която ще излезе:** 20-02-2001

**Изисквания:** P-II-266, 64MB RAM, 3D Card

*Управляващите не могат, а управляваните не желаят*

Ако в названието на една игра се споменава името на дявола, то можете да бъдете сигурни, че ще ви се наложи да се провирирате нейде из преизподнята. Ако обаче в името на играта присъства думата "рай" (Eden), то с още по-голяма сигурност може да се каже, че ще ви се наложи да се пъхате пак в същите места.

Точно такъв е случаят и с играта Project Eden, макар и адът тук да е технократски. И така, пред нас е поредната история за Мрачното Бъдеще. Загхващата се от пренаселеност Земя е покрита изцяло със сградите на един безкраен град. Хиляди жилищни сгради се издигат към небето, и къде точно ще живеят хората в тези бетонни джунгли се определя в буквалния смисъл на думата "висотата на тяхното обществено положение". Елитът живее по най-горните етажи, където достигат слънчевите лъчи и свежия въздух, а потъналите във вечен сумрак и смог по-ниски етажи са населени с хора от низините на обществото.

Общо взето, това е поредната вариация на темата за елоите и морлоците на Х. Г. Уелс - Вярно, не в чак толкова отдалечено бъдеще, и поради това още не се стигнало до биологическо разграничаване. Или поне така изглежда на пръв поглед...

Естествено, всякаква промишлени обекти, електростанции и друга инфраструктура са сбутани на долните етажи. И ето че обитателите на по-висшите етажи започват от време на време да забелязват периодическото изчезване на водата в тръбите, на тока в контакта и на разни други неща, без които елитът не може да живее. Естествено, за да се проучи въпроса, долу веднага е изпратена група от специалисти - ..., не, не специалисти по ВиК или електромонтьори, а специалисти-полици. За да хвърлят в карцера онези, заради които от крана не тече вода. Именно тази команда от четирима здравеняци... т.е. не, не са само здравеняци, защото едната е здравенячка, а има и още един, който дори не е човек, а киборг - та значи именно тези четиримата ви предстои да ръководите. Разбира се, в хода на кампанията ви предстои да направите някои открития (по-специално става въпрос за това, че долу всъщност отдавна се разпореждат мутанти), като същевременно е възможно и да промените верноподаническото си отношение към управля-

ващия елит...

Както се полага при игрите с екипна идеология, всеки от членовете на групата наред с обичайните бойни умения притежава и индивидуална специализация. Еманципираната наследничка на Лара Крофт (и това го казваме не само в преносен смисъл, тъй като в създаването на тази игра участват авторите на първия Tomb Raider) например е хакер и специалист по проникване в помещения.

В случай че някой от четиримата все пак загине, това все още не означава край на играта: и тук като в System Shock 2 при наличие на достатъчно енергия можете да съживите загиналия в регенерационна камера. Някои от враговете ви обаче също могат да възкръсват... Енергията може да ви послужи и за друго - за създаване на мини роботи, които могат да летят и да проникват в труднодостъпни места.

По време на игра можете да превключвате както на изглед от първо, така и от трето лице.

Графиката е доста приятна, което се и полага за една съвременна 3D action/adventure. Интересно е, че играта излиза във версия и за PC, и за конзола, като и в двата варианта изглежда по един и същ начин.

Ще има, разбира се, и режим multiplayer - както кооперативен, така и deathmatch.



Monolith публикува .plap файл в който се съобщава, че локализирана версия на No One Lives Forever е почти завършена и скоро играта ще бъде разпространена в международното пространство.

Понастоящем експерт се е съсредоточил върху създаването на първата крѝпка към играта. Новата крѝпка ще съдържа корекции на: Потенциален бѝг, предизвикващ прекъсване при излизане от играта, както и прекъсвания, възникващи при преход от единична игра към игра с няколко играчи.

Фрагментирането на паметта, което може да предизвика прекъсвания и забавяне след като е играно известно време.

Бѝг, изразяващ се в невинаги правилното записване на инвентара на играча, когато играчът е изваден от строя. Поправката гарантира, че ако се върнете да преиграте някое ниво, ще разполагате с всички избрани преди от вас оръжия и инвентар.

Липсата на информация в съобщението "Disconnected from Server".

Бѝг, който позволява на играчи с нисък пинг да отбележат много убийства когато върхулитат върху някой, карайќ снегоход или мотоциклет.

Бѝг при игра с няколко играчи, състоящ се в понякога неправилното изобразяване на снаряжението на даден играч.

Липсата на възможности за преглед на записките, които сте събрали. Актуализацията ще включва също нови карти за режим на игра с няколко играча.



## Британците - твърде срамежливи?

Съобщение, появило се в сайта Getminded.com, разкри някои интересни неща, които могат да направят онлайн-викторините игри на бъдещето.

Съобщението подчертава, че достъпността и анонимността са изиграли ключова роля за гражданите на Великобритания, когато са решавали дали да се включат и участват в онлайн игри с въпроси и отговори. 98% от анкетираният посочват, че онлайн-викторините игри са велики именно поради тези си свойства и 7/10 от запитаните казват, че идеята им харесва защото няма нужда да се появяват по телевизията. Възбържаността като основно качество на британците като че ли си остава в сила.

## Microsoft се включва в енджина Unreal за Xbox

Epic разпространява влиянието си върху конзолите, като се съюзява с Microsoft и позволява на разработчиците да използват енджина Unreal в конзолата за игри Xbox.

Марк Рейн, вицепрезидент на Epic Games, каза: "Unreal Engine е най-новият пазарно тестван пренесен от една на друга платформа енджин, предназначен за разработчиците на Xbox игри. Вече завършихме, и, което е по-важно, пуснахме първата конзолна версия на нашия енджин и сега сме насочили най-добрите си технологии направо към мощния Xbox. За разработчиците на Xbox нашият съвременен опит в развитието и публикуването на висококачествена конзолна игра от ново поколение е неопределима поддръжка, която те не могат да намират у другите продавачи на енджини."

## Europe

Разработчик: Evolution Games

Издател: Evolution Games

Жанр на играта: Action

Дата, на която ще излезе: 15-06-2001

Изисквания: P-266, 64MB RAM, 3D Card

Европа е спътник на Юпитер, открит от Галилей през 1610 г. Диаметър: 3140 км. Разстояние от Юпитер: 671 хиляди км. Период на завъртане около Юпитер: 3 денонощия 14 часа и 18 мин. Има атмосфера.

Именно в този свят се развива действието на тази action/adventure игра на фирмата Evolution Games. Ще срещите, ако си помислите, че сега ще започна да ви разказвам за Третата световна война, за унищожаването на Земята и за това как последните остатъци от човечеството са се приютили на този владеният спътник на Юпитер. Напротив: в тази игра бъдещето е представено дори твърде светло. Успехите в генното инженерство и в нанотехнологиите са позволили да се ликвидират болестите и да се отворят нови хоризонти пред техниката. Човешката цивилизация се е устремила към космоса. Основани са колонии на Луната и на Марс, а в астероидния пояс се добиват полезни изкопаеми. Идва редът и на "външните" планети от Слънчевата система. Новите технологии са позволили на земните жители не само да кацнат на техните спътници, но и да проникнат навътре в чудовищните атмосфери на тези планети-гиганти: във вътрешността са разкрити огромни натрупвания от минерали, а и самите газове, от които се състои атмосферата, също представляват интерес за промишлеността. Юпитер, като най-близък до Земята газоб гигант (той всъщност е и най-голям, макар че това вече не е от такова значение, тъй като дори и най-малката от планетите-гиганти - Уран - е четири пъти по-голяма от Земята) се превръща в основна цел на корпорациите от добивната промишленост. Е, не всички са в състояние да издържат в условията на Юпитер - това се оказва по силите само на най-големите компании, разполагащи с най-усъвършенствено оборудване. Една от тези компании е Галактическата добивна Корпорация (GMC).

Една от базите на тази корпорация се намира на спътника Европа, и именно тук бива открита някаква "аномалия", която се оказва жива субстанция. Нейното изследване е възложено на млада научна съпругничка с фамилия Borisnikov (всъщност тя очевидно е Борисникова, но авторите на играта не са наясно, че славянските фамилии при жените завършват на "а"). Кolkото и да е странно, асистент на младата дама става професор Rateres, въпреки че по-логично би било обратното. А след това вече всичко трѝбва по реда си: Борисникова, естествено, установява, че чуждопланетната форма на живот представлява опасност, докладва за това на ръководството на корпорацията, и, разбира се, тя не се вслушва в нея и я отстранява от работа по проекта. След това тя предприема отчаяна стѝпка - прави опит да унищожи тази чуждопланетна напаст, а заедно с нея и изследователската станция (интересно дали с персонала включително?), но е арестувана от службата по сигурността на корпорацията и е дадена под съд. Междувременно начело на проекта застава Rateres. Отпoзaвa са изминали 15 години. Преди година подобна "аномалия" е забелязана и на друго място, а сега става ясно, че аналогични изследвания се провеждат из целия спътник Европа.

Не е трудно да се досетим, че скоро от тази биомаса ще започнат да се излюпват всевъзможни чудовища, и ще ви се наложи да се разправяте с тях. Можете да се въплѝтите в ролята на един от трите героя - всъщност възможно е да бъдете един след друг и тримата, тъй като за разкриването на юпитерианските тайни ще са ви необходими способностите и знанията и на тримата.

Играта има първокласна и добре изпипана графика, чудовищата са впечатляващи и доста разнообразни, действието се развива както в помещения, така и на открито. Авторите твърдят, че подобно нещо досега не сме виждали - бъдещето ще покаже доколко оправдани са такива изказвания. Играта се играе от гледната точка на наблюдател. Режим multiplayer, естествено, е предвиден - за локална мрежа и за Интернет. Със сигурност ще има и кооперативен режим, само че за deathmatch кой знае защо изобщо не се споменава. Или по подразбираемо това се счита за очевидно?

Още новини можете да намерите на гиска!



## Класика от времето на игралните автомати

Много от вас помнят и знаят, че преди около десетина години компютри в България почти нямаше и любимите на всички сега клубчета въобще не съществуваша с много малки изключения. И точно тогава настъпи манията на игралните автомати. Да, това са тези огромни "сандъци" с монитор, в които се слага жетон, за да може да се играе. Такива видове забавления и до днес съществуват по западните страни и най-вече в САЩ. Честно казано постигат и доста забавен успех за разлика от България. Тук, у нас, с изключение на тези три-четири години, игралните автомати не достигнаха голяма популярност. Въпреки това много хора помнят страхотното "блъскане" на Punisher или Captain Commando. На тези автомати се раждаха любимите ми игри - а именно биткаджийските. Заглавия, в които се избира герой и после се тръгва из дадени местности, за да бъде разпердушено всичко само с крака и ръце отдавна не е излизало на компютърния пазар. Ако не ме лъже паметта имаше нещо, но то бе пълна скръб (: Сега ще ви представя една игра (представя не е най-точната дума - по-скоро припомня), която тръгна точно от тези игрални автомати, където не постигна чак такъв успех. Тя излезе през 1990-та година и в началото беше доста незабележима. Изведнъж обаче се превърна в огромен хит, благодарение най-вече на преработката си за Амига и за започналите да намират вече своето място персонални компютри. Ако има някой, който не се е сетил за кое заглавие говорим, сега ще го проследя - става дума за Golden Axe на фирмата Sega. В тези далечни времена "Сега" не беше тази фирма, която е сега и "Златната Брадва" не можеше да се надява на предимството да бъде разработвана от известна компания, както заглавията на Копати, например. И така Дами и Господа, с най-голямо удоволствие ви представям Царя на екшън игрите: Golden Axe...

Историята на играта не е нищо особено, но това е напълно нормално явление сред този тип заглавия. Алех, приятел на нашия герой е бил убит при нападение над замъка, където се е намирал. Кралят и принцесата са отвлечени и затворени, а геймърът трябва да отмъсти за смъртта на приятеля си и да освободи заложените от оковите на "злия, зъл злодей" (: Във всяко едно отношение Golden Axe съвпада едно към едно с всички останали биткаджийски игри - отново избирате измежду няколко персонажа, с които да колите : Джудже ( по всеобщо мнение най-силна измежду всички), амазонка и воин. Излизате на бойното поле и веднага започвате голямото мелене. Специален удар, магия, скок... В какво тогава се крие магнетизмът на тази игра? Най-честният отговор на този въпрос е : "Не знам"! В Golden Axe има нещо, което ме "залепа" пред монитора и не ми дава възможност да мръднеш докато не я превъртиш. Дори сега, когато трябва да изровя играта, за да пиша за нея, я пуснах и



Come on baby, light my fire

## SELECT PLAYER



Най-красивият, най-отпрег

Друго не мога да ви кажа. Ако не сте я играли, изиграйте я - такива игри сега на компютрите не излизат. Отдавна залязоха, въпреки че според мен има много техни фенове! Благодарение на емуляторите сега може да си джипкам любимите ми игрички от игралните автомати на щайгата и това ме задоволява, поне засега. Ако пак има някой, който иска да изиграе Golden Axe, но не може да си я намери нека драсне едно писмо до редакцията - с удоволствие ще му я копа в името на добрите стари времена. Това е от мен - един тъгуващ за отминалите дни фен. Дами и Господа, моля аплодисменти - Царят на екшън игрите се прибира в покоите си.



не станах до момента, в който не убих "злобия, злоблив злобляо" (:). Графика не ме подразни, въпреки че съм виждал Unreal и Dark Reign 2, а на звука и най-вече на великолепната музика могат да завидят и много от днешните заглавия. Като че ли причината да стоя пред екрана като гръмнат е в добре постигнатия баланс между магии и екшън. С различните персонажи играта е коренно различна - всеки си има силни и слаби страни. Магиите им имат различна мощност и употребяването им изисква голяма доза мислене, защото те не се намират под път и над път, а само на определени места и то в торбите на джуджета, които трябва да изригате, за да ги вземете. Всичко това дава възможност за стотици преизграждания и използване на различни стратегии на действие.



Каква мъжествена осанка

Като всяко заглавие от подобен род, така и Golden Axe предлага възможност за игра от двама души на един компютър ( нали точно това бе предназначението и на игралните автомати). Удоволствието от този вид "пуцане" е несравнимо и по никакъв начин не може да се доближи дори до днешните яки нощни мрежи. Просто чарът на жестокото блъскане по клавиатурата ( джойстика) някак си се изгуби из лъскавата графика и страхотния звук. Къде са времената, когато геймърът трепереше по време на битката срещу последния бос, защото нямаше повече пари за жетони?!? Ех, любов необяснима. Но, както и да е - не ми обръщайте внимание, малко се разнежих от толкова много приятни и мили спомени. Та, такива ми ти работи за Golden Axe-а.

Друго не мога да ви кажа. Ако не сте я играли, изиграйте я - такива игри сега на компютрите не излизат. Отдавна залязоха, въпреки че според мен има много техни фенове! Благодарение на емуляторите сега може да си джипкам любимите ми игрички от игралните автомати на щайгата и това ме задоволява, поне засега. Ако пак има някой, който иска да изиграе Golden Axe, но не може да си я намери нека драсне едно писмо до редакцията - с удоволствие ще му я копа в името на добрите стари времена. Това е от мен - един тъгуващ за отминалите дни фен. Дами и Господа, моля аплодисменти - Царят на екшън игрите се прибира в покоите си.

Съседът Сътрудник



Леле, че съм мощен!!!



## Замириса на опърлена козина...

Производител: Bizarre Creations  
Разпространител: Acclaim Entertainment

Ей, никак не съм в настроение да пиша статия, хора, честно ви казвам. Играх последните три часа и изведнъж ме налегна някакво ужасно чувство. Просто ей тъй - от нищото. В момента седя пред монитора, загасил съм лампите и слушам Еминем. Искрено се надявам това да не повлияе зле на преценката ми за Fur Fighters, но за всеки случай прибавяте към оценките по половин единица... И все пак трябва да напиша увод към рецензията, нали? Ето го и него тогава.

Fur Fighters е от тези заглавия, които, след като постигнат успех на конзолите, биват веднага преработени за компютър. Както неведнъж сме се убеждавали, тези преработки се оказват в 90% от случаите пълен боклук. Fur Fighters излезе за Dreamcast през юли тази година, а ето, че вече имаме и PC вариант. Конзолният вариант не се представи никак лошо на пазара, но това не ми пречи да бъда доста критично настроен към продукта на Bizarre Creations. Признавам обаче, че името на фирмата е напълно в тон с играта (Bizarre значи "странен"). И така, щом говорим за конзола значи ви е ясно, че за жанра на играта

Fighters. Той се състои (внимавайте сега) от кучето Roofus, Juliette котката, Tweek маалкото драконче, Chang мизгърът, Bungalow кенгуруто и още едно синьо същество, което поразително прилича на папагал и се казва Rico. Всичко върви добре, животът е розов и населението живее в божествена хармония, докато един ден на сцената се появява генерал Viggo. Той, подпомаган от своята армия "глупави мечки", отвлеча всички "плюшени деца". Расата на плюшените животинчета е заплашена от изчезване и това налага намесата на Fur Fighters, чиято роля поемате вие. По време на играта

своя страна, се различават един от друг не само по външния вид и различия си произход, но имат и уникални умения. Например, дракончето може да прелети някой и друг метър, кучето се заравя под земята, а котката се изкачва по стени. Това придава интересен привкус на играта, защото на места екшънът е изключително труден и се налага да използвате фантазия и въображение, за да избегнете пряка битка с врага. Противно на героите и цялостната атмосфера, оръжията не представляват никакви странни измишльотини, а са си съвсем нормални - пушка, пистолет, автомат, тупаник :) ... - общо 12 на брой.

Още в началото на играта обаче ще забележите и първите слабости. Те са свързани с това, че Fur Fighters е била насочена най-вече към конзолните геймъри. Най-остро бие на очи камерата. От Bizarre доста здраво са оплескали този основен елемент от играта. Тя се намира зад гърба на вашия герой, както е нормално за един third person action, но не се мести постоянно с него. Например, при приближаването на някой завои камерата спира движението си и оставя героят да навлезе навътре в екрана, като по този начин не може да се види какво има иззад завоя. И обратно - изведнъж решава да се доближи до такава степен, че от животното се виждат само част от главата и лицето. Въобщо през ця-



има два варианта - Action или Rally. В случая говорим за абсолютно чист Third Person Action с доста странни герои. Fur Fighters е игра, която предполага весела, смешна и забавна рецензия и аз силно се надявам, че ще мога да ви я предложа.

Историята на Fur Fighters може да си съперничи с идиотщината от Amazons & Aliens. Е, ще загуби този спор, но все пак е доста интересна. Четете внимателно, защото има какво да се отбележи относно сюжета. Някъде из Вселената има една мъничка и симпатична планета, обитавана от още по-симпатични плюшени животинчета. Както навсякъде другаде, където съществува разумен живот, така и на тази планета си има отряд за борба с "лошковците" - Fur

сюжетът се представя с помощта на чудесно направени cut-сцени, което спомага за приятния гейм.

Авторите твърдят, че това е игра, която успешно влива забавния и приятен сюжет, смешните герои и сериозния екшън. И наистина са прави. Fur Fighters отпуска геймъра, но същевременно го кара бая да се изпоти над доста трудничкия екшън. Какво толкова прави играта по-различна от милионите подобни? Ами, честно казано, тя си е съвсем типичен екшън, но определено си има и своите достойнства. Най-важното от тях е, че въпреки изборът на герой, който трябва да направите в началото, на практика, по време на играта, ще управлявате всеки от шестте члена на Fur Fighters. Из шестте огромни нива са разпръснати едни зелени топки с лика на някой от героите. Щом вземете някоя такава, веднага се превръщате в съответния герой. А те от

лото време имах чувството, че ако Fur Fighters беше от първо лице, щеше да изглежда много по-добре. Наистина това натоварва по-вече машината, но не би трябвало да бъде проблем за Dreamcast. От друга страна пък, тази гледна точка би "убила" част от атмосферата на играта. Не знам - въпросът си е доста спорен. Коакото и да говорим, нищо не може да се направи, защото Fur Fighters е вече на пазара и ще трябва да се съобразяваме с изникващите проблеми.

Иначе играта е доста приятна. Избирате герой и се впускате в интересното и налудничаво приключение. Управлението е изключително просто - стрелките за движение и два бутона на мишката (скок и стрелба). Имате и едно копче за смяна на оръжията и това е всичко. Много





## ОЦЕНКИ

Графика	6.0
Звук	8.0
Сюжет	8.5
Геймплей	7.0
Мултиплеър	8.0
Общо	7.0

лесно и приятно за усвояване. Ще ви трябват не повече от 25 минути, за да навлезете напълно в екшъна. Мениюта също няма кой знае колко, така че интерфейсьт може да получи много високи оценки. Fur Fighters спокойно може да претендира за най-лесно усвоим t.p. action на годината :). Това е и една от малкото добри

страни на игрите, пре-работени от конзолите - поради по-малките възможности на джойстиците се налага и много опростено управление. Всеки член на отряда си има собствена кръв и дори да играете с някой, който живее "на магия", при смяната с друг герой кръвта се пълни наново. За сметка на това муниции и оръжията си остават едни и същи, което ми се видя доста странно, но какво да се прави - програмисти всякакви :). Другият интересен факт, който ми направи доста сериозно впе-

рите, с които производителите са се опитали да замажат работата. Естествено в PC версията нещата са леко пооправени благодарение на 3D ускорението и по-високата разделителна способност, така че не искам и да си представям как изглежда играта в оригиналния си вариант. Цветовете са наистина свежи, но това не помага особено да се заличи неприятното чувство от ръбатите обекти. Нещото, което може да ви накара да седите повече пред компютъра, се нарича ЗВУК. Наистина той е на доста по-високо ниво от графиката и заедно със сюжета внасят цялата тази приятна атмосфера, която ще ви обгръне по време на джиткането. Музиката е доста добра и най-вече разнообразна. Различните парчета предизвикват и събуждат позаспалото ви чувство за хумор, като определено ще ви развеселят. При звуците положението не е чак толкова розово. Странните словосъчетания и музикални ефекти, които "излизат" от вашите герои, че ви сразят от всякъде - много са яки. Но тъй като не може всичко да е перфектно, се е намерил някой, който да оплеска работата. Всичко останало от звуков характер е на доста слабо ниво. Като започнем от стрелбата и стигнем до еднообразието Pong при скачане - ужас. Ако сте чели внимателно (там където ви казах), сте запомнили от какво се състои армията на злия Viggo. Давам ви три варианта на отговор : а) глупави мечки, б) глупави пещки, в) задръстени клечки. Три секунди за разми-

## СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

препоръчителни

P 300 MHz, 128 MB RAM  
3D Accelerator

трудно се играе от четирима души при third person гледна точка, то мултиплеърът се играе в първо лице. За радост авторите са се потрудили и за компютърната версия са добавили всички съвременни видове мрежова игра, като максимумът играчи е вече 16. Освен това е останала и възможността за игра от първо лице, което автоматично премахва проблемите при сингъл плеъра. Поиграйте и сами преценете коя гледна точка е по-удачна. Иначе самият мултиплеър си е най-обикновен детмач.

Като цяло Fur Fighters няма да промени мнението, че по-голямата част от преработките са боклуци, но няма и да го потвърди. Тя намира своето място някъде там - в златната среда, защото си личи, че е положен труд при преработката от Dreamcast. Ако търсите няколко часа приятно забавление, си набавете играта и я поиграйте - има шанс да ви се понрави. Не е много голям, но поне опитайте. И най-вече в мултиплеъра. Аз лично ще я изиграя и в сингъл, защото шантавият сюжет наис-



чтление е, че тъй като това е игра за конзола, неминуемо трябва да съществува някакъв jump 'n' run елемент. В Fur Fighters това се изразява в събирането на определен брой бебета, за да може да се премине на следващото ниво. Вместо да направи играта по-интересна тази подробност превръща понякога продукта на Bizarre в "безцелно обикаляне в търсене на бебето"...

След цялостен шум около конзолите от "новото поколение" и техните "невероятни" характеристики, много странна ми се стори сравнително слабата графика. Dreamcast все пак претендира да е добра конзола, а и голяма част от игрите, излезли за нея, доказаха, че графичните ѝ способности не са никак слаби. В Fur Fighters обаче много ясно си личат ръбатите фигури и тексту-

ри. Който е заградил отговор А, печели! Наградата е дъвка с копче :). Та, защо ви питам това ли? Ами явно авторите са нарекли така горките мечки, за да бъде по-забавна историята. Да, но са допуснали една интересна грешка - мечките са наистина УЖАСНО тъпи. Изкуственият интелект на играта е под всякаква критика. Сегях около 20 секунди зад един враг и чак като го гръмнах в главата той се усети, че има нещо гнило. Иначе противниците ви правят къмба, опитват се да тичат, но най-често просто поемат куршумите.

Най-много забавление ще получите в мултиплеъра, който носи гордото наименование Fluffmatch. Някой да ми помогне да го преведа по нормален начин, защото аз определено няма да се справя. Във версията за Dreamcast има възможност за 4 човека в режим Splitscreen. Тъй като на един екран доста

тина ме пленя, а и някак си, симпатичните герои станаха част от мен. Де да знам - има си някакъв странен чар игрицата. Ха, докато писах статията настроението ми взе, та се повъзвърна. И така - пускам си Offspring и отивам да разпускам след огромното мозъчно напрежение, създало се покрай писането на тази статия.

СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК



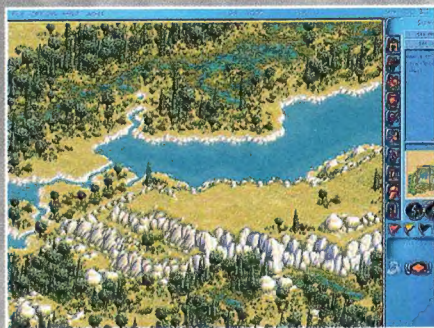


## Занимавка за стратези...



Производител:  
Impressions  
Разпространител:  
Sierra

От както свят светува и хората са се появили на тази земя, потомците на Адам и Ева се стремят към едно и също нещо - да градят. Много от тях смятат, че това е тяхната мисия. Погледнете древността например - още в праисторическата ера хората са си строили най-различни колибки, за да могат да се подслонят (е, аз не съм бил свидетел, но поне така се твърди :)). После започва формирането на обществата, а с тях градове, тържави, империи и още една камара подобни. И наистина строителството е един много успешен начин човек да бъде запомнен и увековечен. Всеки учи сега по история за началото на големите империи като Египет и Рим, така както след време, нашите деца ще изучават Ню Йорк, Лондон и Токио. Големите градове и мегаполиси остават незабравими и по този начин носят вечна слава на създателите си. И докато в последните години хората се поизродиха и доста голяма част от тях започна вместо да гради, да руши, защо тогава да не се върнем назад във времето, когато разрушителите е имало, но те са били далеч по-малко



от "строителите". Една такава възможност ни предложиха от фирмата Sierra преди няколко години с играта си Caesar. Игратата бе простишка и вече позната от заглавието Sim City, излязло доста преди това. Вие ставате губернатор (управител) на малко градче и трябва да го превърнете в голям търговски център, без който империята няма да бъде същата. Е, за тези две игри ще можете да прочетете в следващия брой на списанието, така че търпение в очакване :). След големия успех на играта последваха две продължения, като Caesar 3 е истински шедевър. С тази игра производителите от Impressions поставиха летвата толкова високо, че вече е доста трудно да се угоди на геймър, превърнал третата част на поредицата. Последва Pharaoh и въпреки многото черногледци, които твърдяха, че играта няма нищо ново, тя постигна доста голям успех и



гори се сдоби с Expansion pack - Cleopatra. Геймърите още не се бяха отърсили от безкрайното джукване на тези заглавия, когато Sierra и Impressions ги заковаха с новината за нова част от поредицата. Всички се зачудиха, на какво е ред този път. Е, след като построихме Римската империя в Caesar, завладяхме Африка в Pharaoh, сега е време да се пренесем в Древна Гърция с последната игра от каталога на тези две световно известни фирми - Zeus: Master Of Olympus.

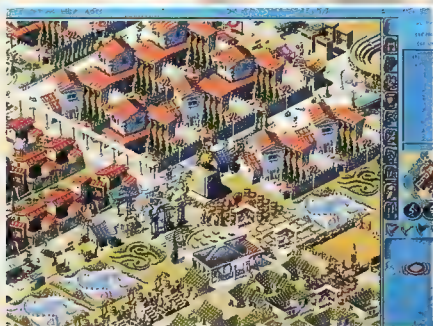
Фактът, че всички игри от поредицата, и най-вече Caesar 3, ме накараха много, ме накара да помоля любимия на всички ни дЗВЕР да пише аз за Zeus. Очаквах играта със смесени чувства, защото не бях сигурен дали толкова скоро след излизането на допълнението към Pharaoh, програмистите са успели да внесат някакви по-сериозни новости, за да не се окаже Zeus просто Pharaoh в Древна Гърция. Е, след като поиграх, мога смело да потвърдя, че положителните емоции надделяха във времето, прекарано с Zeus: Master Of Olympus. Извинете ме, но тъй като имам повече изграден опит с Caesar 3, отколкото с Pharaoh, ще сравнявам настоящата игра най-вече с третата част на серията за Рим. И така - започваме по ред на номерата. За графиката и звука ще спомена само няколко думи, защото от Caesar 3 насам всичко е горе-долу едно и също като качество, а се правят само леки косметични промени, налагани от различните епохи на развитието на действието. От графиката не очаквайте нещо революционно - общо взето тя представлява Caesar 3 в Гърция. Нищо друго. Всъщност има един-два добавени светлинни ефекта при появата на боговете, но това е

всичко. Стандартните 1024x768 точки се поддържат и според мен това твърдо е най-удобния вариант за игра, за да можете да виждате всичко по града ви и да реагирате адекватно на проблемите. При звука също няма почти никакви промени. Естествено музиката пасва идеално с времевия период на действието и предразполага към спокойно и



отпускане геймене. Гласовете на жителите на града ви са перфектни, както и звуците, които ще чуете при цъкването върху някоя сграда. Въобще в тези две отношения не може да има почти никакви забележки. Относно раздел "Интерфейс" могат да се кажат само добри думи, просто защото и тук няма абсолютно, ама абсолютно нищо ново. Из менютата - никакъв проблем! Честно казано сложетът остана загадка за мен. Май наистина има нещо като сценарий, но аз не успях да го разбера :(. Това обаче въобще не се отрази на удоволствието от играта. Няма да ви обяснявам какво точно представлява Zeus, защото всеки е чел за Caesar или Pharaoh и знае за какво става дума там. Всеки, който си има представа за тези две игри, няма да има проблеми и ще се почувства





чудесно в атмосферата на Zeus, защото тя не се откъсва дори на йота от концепцията на предишните. Ако има някой, който в момента гледа като "пукъл", защото нищо не е загрял, мога само да му препоръчам да намери някой интернет сайт и да прочете за Ceasar 3 например, тъй като аз нямам намерение да хабя и без това малкото страници с неща, които почти всеки знае. Затова ще наблегна най-вече на промените. Както вече споменах концепцията е същата - получавате едно парче земя и от вас се иска да го превърнете в проспериращ град. Строите пътища, къщи, фонтани, паркове, храмове, ферми и още сто кила постройки, които са неизбежни за всеки себеуважаващ се древен град. Като казах древен, искам да отбележа, че говорим за наистина Древна Гърция - ама много древна :) - още по времето на първите олимпийски игри. След като в цялата статия дотук ви обяснявам едно и също нещо, а именно, че Zeus прилича изключително много на Pharaoh и Ceasar 3, мисля, че е време

## ОЦЕНКИ

Графика	8.5
Звук	8.5
Геймплей	9.0
Сюжет	?
Общо	9.0

да ви разясня и новостите. А противно на очакванията на мнозина, че това ще бъде просто един Ceasar с нови дръшки, новости съществуват и те никак не са малко. От Impressions са се справили просто чудесно - без да бягат от концепцията на този тип игри те са успели да въведат достатъчно новости, за да не се стори тя едно голямо дежаву на геймърите, но същевременно не са прекаляли с тях

и са постигнали перфектното съотношение. Най-голямата новост е реализирана при боговете. Да, вярно е, че и в миналите игри имаше богове, но не забравяйте, че заглавието на тази е Zeus. Тук на отношенията с тях е наблегнато много по-сериозно и на практика три четвърти от успеха в играта се състои в това да поддържате добри отношения с всеки бог, а това никак не е лесно. Защо ли? Ами, защото те са капризни, трудно задоволими и най-вече - те са 12 на брой. Всеки бог, естествено, отговаря за различна част от царството ви. Един ще е за храната, друг за любовта, трети за парите... Добрите отношения с тях се "уреждат" чрез построяване на различни паметници и храмове. Да, но както се досещате, не всичко е толкова просто. Ако угаждате на някой бог повече, отколкото на друг, то "ощетеният" ще ви се разсърди и тогава тежко ви. За разлика от предишните заглавия тук боговете изразяват гнева си по сносен начин - всеки праща по един звяр в града ви. Звярът почва да руши, хората бягат и положението изглежда трагично. Единственият начин той да бъде убит е чрез помощта на някой от шестте героя. За да можете да разчитате на тяхната помощ, трябва да построите определена постройка, а впоследствие да изпълните изискванията им. Например Херкулес искаше в града ми да има поне 1500 жители, лесен достъп до сградата на героя и още няколко такива. Всеки от шестте героя може да убие двама от зверовете, и то точно определени два. Така че, ако искате да разчитате на пълна безопасност трябва да угодите и на шестте героя, а това е, меко казано, трудно, та чак невъзможно. Друга новост е наличието на различни състезания. На всеки четири години се провеждат Олимпийски игри, където отиват спортистите на града ви. За да победите, трябва да сте построили много тренировъчни центрове (Gymnasium), в които вашите спортисти да тренират усърдно. Друго съревнование е това на философите. Там пак се изисква перфектно изградена система от университети, където да се обучават бъдещите мислители, и ариени, на които те да дискутират, обсъждат и разискват всякакви теми. Победите в тези състезания носят печалби, но най-вече слава на града ви. Дори те са включени в изискванията на някои от героите. Мисиите са сравнително разнообразни, но за съжаление отново преобладават стандартните: "Достигни еди колко си жители" или "Намурай 20000 драхми (гръцка парична единица, ако има някой, който случайно не знае)". Има и добри попадения, не мога да го отпрека. Налага се да убивате чудовища, откривате нови местности и, разбира се, да побеждавате врагове. Впрочем враговете ви са адски коварни - както си строите спокойно градчето и изведнъж цъфва съседният владетел Миролуб със своята миловидна армия и ви прави на мезе... Затова бъдете винаги нащрек. Гопиното при мисиите е, че щом завършите един сценарий, в следващия не се налага да



строите всичко отначало - градът си е такъв, какъвто сте го оставили в края на миналата мисия. Това мен лично много ме накефи, защото помня много добре как играех по два-три часа един сценарий на Ceasar 3 и щом го минех, се налагаше да започвам всичко отначало. Голям ужас!

Не съм споменал все още нито една дума за системните изисквания. Това е, защото исках да оставя най-приятното за края :). Игрите от тази поредица винаги са се славели с ниски изисквания към системата. Zeus : Master Of Olympus не прави изключение от традицията. За да се насладите напълно на играта, ще ви е нужен Pentium II 233 с 64 RAM и само 200 MB свободно пространство на харда. По-ниски системни изисквания не можем и да искаме в навечерието на 2001 година.

Като цяло Sierra и Impressions са се справили просто великолепно. Перфектният баланс между новостите и запазените класически елементи ще ви осигури много забавни часове в

## СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

### минимум

P 200, 32 MB RAM  
195 MB HDD

### препоръчителни

P II 233, 64 MB RAM  
200 MB HDD

строене и усъвършенстване на града ви. Разбира се, има и още какво да се желае, но тепърва предстои да се появи и Expansion към играта (вече се заговори много усилено за разработването на такъв). Затова играйте с пълни сили, защото идат нови приключения за изживяване и градове за построяване. Всеки, комуто са харесали игрите Ceasar 3, Pharaoh и Cleopatra, ще бъде запленен от Zeus, а тези, които дори не знаят за какво става дума трябва да си я купят незабавно. Е, ако не са ви харесали минали заглавия, не очаквайте и това да ви направи добро впечатление. Zeus : Master Of Olympus е строго ориентирана към почитателите на предишните части на поредицата, така че ако вие сте сред тях, заминавайте веднага към магазина (магазина, не "Славейков") и се залавяйте за работа. Аз вече го сторих.

СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК



## Само за маниаци

Производител: Deibus  
 Publisher: Take 2 Interactive  
 Жанр: Motocross Simulation

Ееееех геймъри, помнете ли славните времена, когато racing игрите се брояха на пръстите на едната ръка на стругар алкохолик... Ех, златни години!

За съжаление днес, изправени пред новото хилядолетие, ние геймърите сме заети с игри, предлагащи зашеметяваща графика, dolby surround звук, ужасен геймплей и вбесяващ AI. Интересно е, че през годините се появи и ОЦЕЛЯ един интересен жанр. Симулациите на motocross не са много на брой, но предлагат истински екшън и забавление. От този тип игри е и Motocross Mania, най-новото заглавие на световно неизвестните Deibus Studios.



Още от самото заглавие се разбира, че това е игра за маниаци

Тя е обречена никога да не стане суперхит като Quake и Starcraft, но определено си заслужава. Убеден съм, че вие просто ще поиграете дегото, ще махнете с ръка и ще забравите за тази игра. В действителност обаче, има и маниаци, за които заглавия като X-treme biker и Motocross

Madness са се превърнали в култ. Стига толкова обяснения, време е да яхнем виртуалния мотор и да потеглим през прашните писти, гонейки



слава и  
 винаги устре-  
 мени към пър-  
 вото място...

Веднага след стартиране, ще се сблъскате с няколко режима на игра: quick race, championship и time attack. Оттук нататък вече ще може да избирате между: motocross, supercross, freestyle и baja. В първите два режима вие се впускате в една луда надпревара по специалните писти. Те са осеяни с хълмчета, препятствия и резки завои, а на моменти имате чувството, че законите на физиката не съществуват за вас. Точно оттук идва и сложността при управлението на мотора. Ще ви трябва доста време, за да овладеете скоковете и завоите. В началото при всеки завои ще излизате от пистата, а при всеки по-голям скок ще се приземявате с главата надолу. Все пак след известно време ще сте постигнали пълен контрол върху вашия двуколесен звяр и ще летите с пълна скорост към победата! Ако с течение на времето станете истински майстор, то ще може да се състезавате в режима freestyle. Тук вашата задача е да правите каскади от рога на завъртане на 360°, въздушна акробатика и какво ли още не?!

Лично за мен най-интересният режим е Baja Racing. Наименованието идва от местността Baja в Мексико, където се провеждат такива състезания. Целта е да обиколиш за определено време картата, като минаваш през checkpoint-и. Най-хубавото на тази част от играта е свободата на действие. Можеш спокойно да си караш из цялата местност, да се наслаждаваш на красивата гледка и същевременно да събираш точки. Точно тук ще ви направи впечатление наистина красивата

### Графика

Дизайнът на пистите е на ниво, а и самите те са огромни по размери. Почти никъде не се срещат ръбести, грозни текстури, което само по себе си говори за огромния труд, хвърлен от страна на момчетата от Deibus. Моторът е добре моделиран, а ездачът изглежда почти като истински. Оттук идват и височките изисквания на играта. За да се насладите на графиката в пълната ѝ прелест ще ви трябва поне P2 на 300 MHz, 64 RAM и приличен 3D ускорител.

За съжаление много хубаво не е на хубаво. Motocross Mania си има и лоши страни. Например докато се движите, пред вас има нещо



DEIBUS



като компас. Добра идея, но лоша реализация. Докато карате своята машина, правите различни каскади и въобще се кефите, пред вас има една грозна жълта навигационна стрелка. Тя естествено сочи накъде е пътя, но е жестоко дразнеща!

Наистина авторите са искали играта да изглежда реалистично, но малко са пообъркали нещата. Пример за това са елените! Да, ЕЛЕНИТЕ, правилно сте го прочели. Представете си какво беше моето удивление, когато карайки си спокойно през горичката, видях стаго елени точно срещу мен. И нали съм си фен на Samtageddon, първото нещо за което се сетих, беше да ги размажа. Последствията бяха все едно си срещнал бетонна стена :) Упоритите еленчета си стояха непокланити по местата, а аз се въргахал далече, далече из тревата, надавайки отчаян вой. Това ме подсети, че е време да кажа и някоя друга дума на тема



### Звук

В това отношение играта не блести с нещо особено. Звукът на мотора е общо взето реалистичен, а и другите звуци в играта не дразнят. Има поддръжка на 3D звук, което би трябвало да създаде истинска игрална атмосфера, но поне аз не забелязах никаква особена разлика.

Като цяло играта определено си заслужава, а ако сте фен на този жанр тя е просто задължителна за вас. Ако сте от геймърите, които не се захващат на сериозно с този вид симулации, просто забравете за тази игра. Както казах в началото - това е игра за МАНИАЦИ!

Master



### ОЦЕНКИ

Графика	8.0
Звук	6.5
Геймплей	8.9
Мултиплеър	7.0
Обща	8.0

### СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

минимум	
P2	266MHz, 64 RAM,
3D Video	
препоръчителни	
P2	300, 96 RAM
8MB 3D Video	



### минимум

P2 200 MHz,  
32 MB RAM, 3D Video

### препоръчителни

P2 266 MHz,  
64 MB RAM,  
8 MB 3D Video

## ОЦЕНКИ

Графика	8.0
Звук	7.0
Геймплей	8.5
Мултиплеър	7.5
Общо	8.0

## Една по-различна формула

Производител: Midas  
Издател: Interactive Entertainment  
Жанр - Karting Simulation

Преди да започна със същинската част от статията, ми се ще да кажа няколко думи по въпроса:

"Що за животно е това картингът и има ли то почва у нас?!"

Първото, което ми идва на ум като обяснение е: нещо като Formula 1, но в умалени размери. Просто всичко е по-малко - пистите, колите, скоростите... абсолютно всичко, но не

поднася, буксува... и изобщо изисква максимално съсредоточаване от играча. Определено никой любител на реализма няма да остане недоволен от сътвореното от Midas в този аспект на играта. А като прибавите към това и доста доброто държане на опонентите ви и постоянните им опити да ви огорчат живота, ще получите едно доста високо ниво на трудност. Все пак след известно време изпълнено с неуспехи, ще започнете постепенно да се добирате до първите места и да печелите съответните състезания. В хода на играта ще получавате достъп до все по-бързи картинги, като последния клас са определено доста сериозни машини, развиващи скорости от порядъка на 150 km/h. Друг, много приятен елемент от играта е чудесната

### Графика

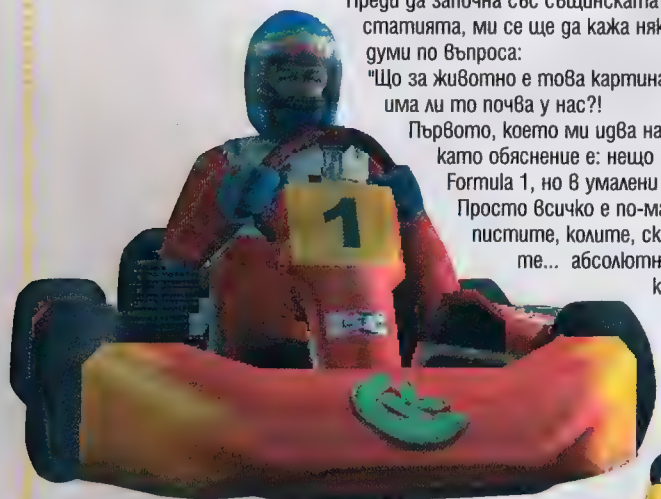
Тя, макар и да не може да си съперничи с последните еталони в жанра от серията NFS е на доста добро ниво и както пистите, така и самите картинги са моделирани изключително детайлно. Единствената ми забележка към дизай-

на на пистите е относно публиката - тя е доста оскъдна, а и е направена ужасно гърбено - уви не може всичко да е перфектно. Но въпреки това графиката е приятна за око, а и изискванията към хардуера са доста поносими - P2 на 266, 64 RAM и свъстна 3D карта ще ви свършат перфектна работа дори и за най-високите разделителни способности.

### Звукът

също е на ниво, макар и да не блести с нещо по-особено. Аз, лично останах доволен от това, което се чуваше от колонките ми и по-точно от звука на двигателите. Той е направен изключително реалистично за разлика от много други заглавия от последните няколко години. Що се отнася до другите звуци те не са чак толкова добри, но определено не дразнят... за разлика от музиката обаче. За жалост тя е малко монотонна и определено ще ви писне бързо, но в крайна сметка не саундтракът е най-важното за едно рали. В крайна сметка, играта остава доста добро впечатление и определено мога да ви я препоръчам. С интересен и сложен геймплей, прилична графика и звук Super 1 Karting е едно доста сериозно заглавие, което гарантира седмици забавление. Ако ви е писнало от стандартните симулации на ралита и мотори, то определено това е играта, която ще разнообрази ежедневието ви. Ааа, за малко да забравя, пробвайте първо и истинския картинг - така удоволствието ще е двойно по-голямо!

Master



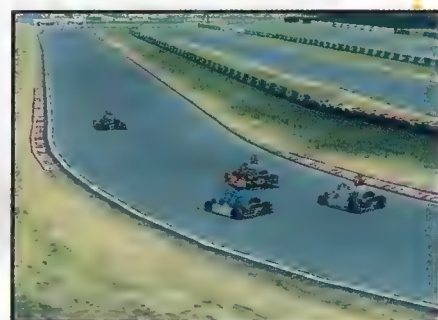
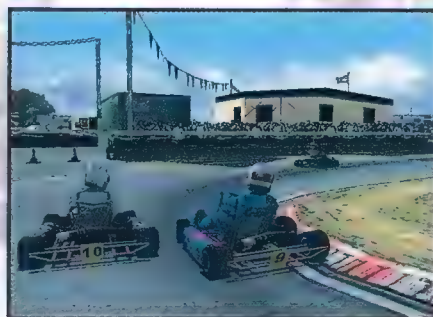
и удоволствието! В интерес на истината в по-развитите страни картингът се радва на завидна популярност, но за съжаление в нашата малка и бедна държава той все още не е особено известен. Хубавата новина е, че в София вече

има построена картинг писта в Красна поляна и аз лично съм един от щастливците, имали възможността да седнат зад волана на болидите, с размери на бълскащи се колички. Трябва да ви кажа, че трепката е страхотната, скоростите никак не са малки, а ако сте с няколко приятели можете да си спретнете невероятен купон. Нямам представа точно поради каква причина, но досега не е излизал сериозен картинг симулатор, или поне на мен не ми е известно. Така че, шанка им свалим на момчетата от Midas, затова че са се захванали сериозно с тази работа и са сътворили една доста приятна игра.

Та значи, в Super 1 Karting Vue сте картинг пилот и се захващате с тежката задача да побеждавате в различните състезания с най-различни класове болиди. Страхотно преимущество на играта е, че е закупен лиценз за последното световно първенство по картинг. Това ще рече, че ще влезете в ролята на реален състезател, ще карате автентична кола по реално съществуваща писта, а това допринася изключително много към реализма на играта. Разполагате с два режима на игра:

### Arcade и Simulation

Аркадният режим е направо елементарен. Управлението е изключително лесно и с минимални усилия ще постигнете перфектни резултати. На мен поне ми писна за броени минути и затова съвсем скоро реших да премина към симулацията. След като се оправих с пребогатите менюта с настройки за колата, се впуснах в истинската игра. И, тука вече стана сложно! Свикнах с управлението по-бавно отколкото с това на истинските картинги. Машината се държи напълно реалистично -





# Save Our Sheep или просто Sheep

**Производител:** Empire Interactive  
**Разпространител:** Minds Eye Productions  
**Жанр:** Тотална олигофрения



Те са преминали големи разстояния през космоса ...Те са превзели безброй планети ...Те са забравили защо са тук

Някъде в зората на Земята история, посетители от далечна галактика оставили техни събратя да наблюдават и отглеждат зараждащата се форма на живот. След безброй години техните потомци забравили целта на своята възвишена мисия и станали едно цяло със заобикалящите ги същества.

Истинското земно население не е могло да знае, че сред тях съществува такава висша форма на живот,

която произхожда от умствено и физическо ниво, далеч от техните възможности ...ОВЦЕ...

## Историята

Преди много години предците на съвременната овца са били изпратени да кръстосват галактиката от родната им слънчева система Ovis. Няколко от тези изследователи (става въпрос за овце

;) се приземил на земята. Тяната мисия била да се правят на глупави и миролюбиви животни. Обаче, скоро те забравили своята мисия, докато се въргали в тревата и бавно почнали да се подчиняват на човека. В днешно време предшествениците се завърнали на земята от Ovis да приберат забравеното племе. Те искат да постигнат това, без да доведат до нежелана заплаха за човека. Те отвякли няколко жители от земята и ги накарали да се въртят около овците и да ги пазят, докато стигнат до планината Mouflon, а от там да ги приберат на Ovis. Главният проблем е, че страховитият господин Круша иска да открадне чуждите овчи технологии, за да оправлява света. Той е събрал една група от въоръжени крави и бикове, които създават големи проблеми на овците и на овчарите.

## Геймплей

Относно геймплей-ът според мен играта прилича много на една от любимите ми стари игри Lemmings.

Там по същия начин трябваше да се справиш с много препятствия, докато прибереш твоите Lemming-и в "къщата на спасението". Тук има и някои минуси, но за такава весела игра не мога да бъда скептичен, защото се посмях доста. Овчарят, който оправлява, е доста бърз и е сложно (поне за мен беше така)

да се свикне с управлението. Колкото до изкуствения интелект на овците, то това за мен е най-голямата

гупка на играта (какво да ги правиш - овце са все пак, въпреки че говорим за свръх интелегентни животни :)) - дори и първите

Lemmings бяха по-умни в някои отношения. В опасни ситуации спираха на място (пред някоя пропаст например), а в други случаи направо се изкачваха по някоя стена или започваха да строят

стълби. Овците очевидно обаче предпочитат да се



блъскат, отколкото да влезат през вратата. Друг техен недостатък е, че животните не могат да скачат дори мъничко - нямаше да е зле да преодоляват поне ниските огради. Овците са и доста уязвими, вместо да бягат като видят, че срещу тях се задава нещо страшно, те си стоят на едно и също място и се пулят. По същия начин са и противниците ви. Те си имат определени Waypoint-ове (точки, през които минават винаги и нищо не може да ги спре :) и често се чудя, как не им се завижда свят :) и си кръжат през тях, но ако пък всичко си

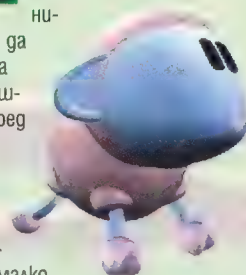
правеха сами какъв щеше да е смисълът? :)). Можете да привлечете овците с бонбони, а когато свършат, може да ги юркате с виковете. (главното в играта е "хеу, хеу" ...). Общо ще има 7 свята, 6 от които с по 4 нива, а 7-мия е с едно единствено. На трени-



ровките имате 4 нива, а по време на игра можете да намерите още 6 скрити - това прави общо 35 нива олигофренясване :). Играта има опция за игра с мишка, както и с Joystick, който е препоръчителен според мен (за да можете да се вживеете повече :)).

## Звук

От звука на играта останах приятно изненадан. Много весели музички ще са с вас, докато прекарвате овците гадени ви в определена мисия, а веселите подвиквания на овчаря (за тях писах и преди малко,







но ...) напътстват овцете ви. Създателите не са се сетили да добавят някакво възклицание, когато умре овца - "Oh, no" или нещо от сорта би свършило работа. Музиката и ефектите са на добро ниво - личи си, че от Empire Interactive са се постарали да са качествени. Сигурно с A3D ще е още по-добре, но аз лично нямам такава карта. И въпреки това на моя ESS 1968 качеството не беше лошо.

#### Графика

Енджинът на играта е изцяло 3D, а и филмчетата са пълна веселба. Ако сте любители на анимация (а кой не е?), то определено ще ви допадне работата на художника, реализирал облика на играта. Разработчиците са се постарали да направят хубава графика и Sheep може да се бори за челна позиция в класацията за весели игрички, както с геймплей, звук и сюжет, така и с графика. Какво друго да ви кажа ... ами с думи не може да се опише глупавото изражение на някоя овца или кравоподобното куцащо животно - ще трябва сами да си пуснете играта и да ги видите.

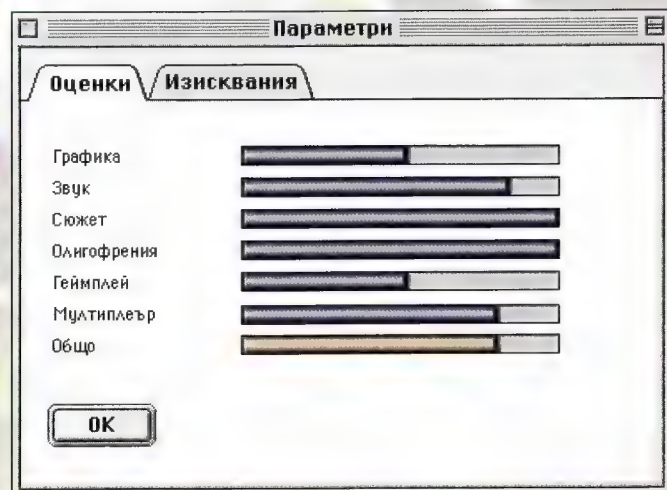
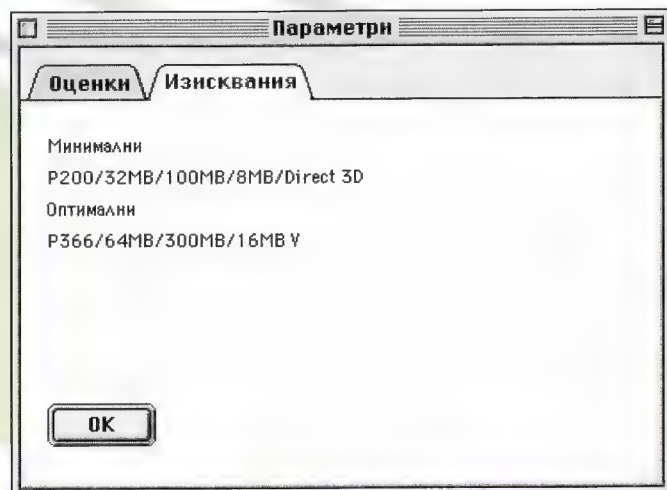
#### Заклучение

На любителите на олигофренски игри тази игра ще им допадне, а сигурно ще им стане и любима :). Колкото до любителите на Diablo II или пък Counter-Strike, тази игра е пълна измишльотина без канка смисъл. Е за мен играта е между двете мнения, защото не мога да си кривя душата, че се посмях от сърце как например комбайните ми разпльокват овцете или пък как куцащ бик подпрян на една пушка ги ритам. Най-бруталното нещо, което видях беше как една бала сено мина през всичките ми 15 овце ... жалко нали :), но аз не се предадох, а



започнах мисията с нови сили и с известна доза смях. Въпреки големите ми усилия не успях да стигна далеч. Независимо от това продължих да играя. Ако искате да се посмеете от сърце препоръчвам ви тази игра като весело занимание, когато нямате какво да правите или просто ви е писнало от стандартните игри.

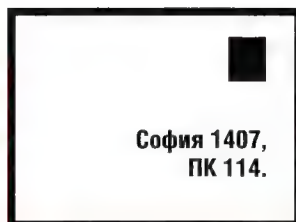
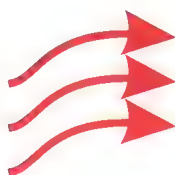
MOONLORD4





# СПЕЧЕЛЕТЕ GSM NOKIA 8850 В ИГРАТА НА СОФТПРЕС

Във всеки брой на списание "Компютърни игри" ще намирате рекламен стикер с талон за участие в новогодишната игра. Съберете талоните от всички броеве за 2000та година. Изпратете ги на адрес София 1407, ПК 114. От писмата, получени до 05.01.2001 г., в присъствието на адвокат ще бъде изтеглен късметлията на "Компютърни игри". Кои е той ще научите в брой първи за новия век!



**ПОСЕТЕТЕ НАШАТА ИНТЕРНЕТ КНИЖАРНИЦА НА АДРЕС: [WWW.SOFT-PRESS.COM](http://WWW.SOFT-PRESS.COM)**

**СОФТПРЕС**  
ИЗДАТЕЛСТВО  
[www.soft-press.com](http://www.soft-press.com)

**ИЗДАТЕЛ:** СофтПрес - ООД  
гр. София, ул. Искърско шосе 19  
тел. 02/ 973 15 06  
гр. Пловдив, бул. Руски 134  
**gЗВЕРА** - гл. редактор, Николай Трифонов  
**LiLa** - редактор, Татяна Ташева  
**Fit4Fun** - Борис Митев  
**СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК** - Борис Могов  
**Master** - Явор Русинов  
**MOONLORD4** - Пламен Синигерски  
**DSP** - компютри, Димитър Попов  
**Разпространение:**  
ПРЕС ООД, тел 02/764808



## Age Of Empires

Това не е код, а по-скоро съвет. Увеличете населението си до 49 души и след това постройте няколко бази (със стрелбище за лъкове, казарми, работилници за обсадни машини), след това започнете да създавате unit след unit. Така ще можете да преодолеете ограничението за нарастване на населението.

Натиснете Enter и след това въведете следните кодове:

<b>DIEDIEDIE</b>	Всички умират
<b>WOODSTOCK</b>	Получавате 1000 единици дървен материал
<b>PEPPERONI PIZZA</b>	Получавате 1000 единици храна
<b>COINAGE</b>	Получавате 1000 единици злато
<b>QUARRY</b>	Получавате 1000 единици камък
<b>BIGDADDY</b>	Получавате кола Ламборжини, която може да стреля.
<b>black rider</b>	получавате нов unit
<b>DARK RAIN</b>	Composite Bowman се трансформира в Stealth Bowman
<b>E=MC2 TROOPER</b>	Фотонен човек с ядрени оръжия[Photon guy with nukes]
<b>Big Bertha</b>	Тежките катапулти стават още по-смъртоносни
<b>ICBM</b>	Балистичните оръжия разширяват обсега си до 100
<b>Home Run</b>	Печелите съответния сценарий
<b>Jack be nimble</b>	Катапултите стрелят със селяни
<b>Hoyohoy</b>	Priests получават 600 hp и скорост 6

За да унищожите всички армии, използвайте кода diediedie. Така ще имате свобода на всички нива да постигате целите си.

Натиснете ENTER и въведете следното:

<b>BIGDADDY</b>	получавате мощна кола с установка за изстрелване на ракети
<b>KILLX</b>	(тук X е стартовата позиция на съответния играч) Играчът бива убит.

Натиснете ENTER и напишете:

**"victory"** минавате на следващото ниво (на последното ниво не действат)

<b>resign</b>	предавате се
<b>reveal map</b>	показва карта
<b>pepperoni pizza</b>	1000 единици храна
<b>coinage</b>	1000 единици злато
<b>woodstock</b>	1000 единици дървен материал

<b>quarry</b>	1000 единици камък
<b>no fog</b>	няма да има мъгла
<b>hari kiri</b>	самоубийство
<b>medusa</b>	Жител на селото, който атакува и е убит, ще се превърне в кентавър, а ако бъде убит отново, става на катапулт

<b>photon man</b>	боец с пушка
<b>gaia</b>	получавате контрол над животните

<b>flying dutchman</b>	оjuggernauts се превръщат в кораби тип "летящ холандец"
<b>steroido</b>	получавате всички upgrades и units

По време на игра натиснете Enter, за да се отвори прозорче за чат и напишете:

**reveal map** показва се картата (важи само за версия 1.0)

<b>F6</b>	Превключва на пълна карта
<b>F7</b>	Превключва се мъглата
<b>CTRL-Q</b>	Ускорява строителните работи
<b>CTRL-G</b>	1000 единици злато
<b>CRTL-W</b>	1000 единици дървен материал
<b>CRTL-S</b>	1000 единици камък
<b>CRTL-F</b>	1000 единици храна
<b>CRTL-T</b>	Ново меню за wood, food, gold и stone
<b>CRTL-P</b>	Ще можете да поставите допълнителни камъни след щракване с десния бутон на мишката.

## Bubble Trouble

Паузирайте играта и напишете "score". Като възобновите играта ще имате 10000 точки повече!

Замразете враговете  
Паузирайте играта и напишете "catch" - всичко ще се превърне в мехури.

## Chip's Challenge

Когато сте на ниво 20 ("Tossed Salad") можете да минете на следващото ниво и без да взимате чиповете. Достатъчно е да вземете ключовете и огнените обувки (fire boots). Когато на ниво Tossed Salad е KGFP

Ако искате да отиграте на ниво 89, в прозореца за въвеждане на парола напишете "vczo".

**Преминаване на по-горно ниво:**

Като започнете да играете, натиснете F и изчакайте екранът да се обърне наопаки. Въведете I THINK THEREFORE I AM. Натиснете C и ще минете на следващото ниво.

**Натиснете [Ctrl] + [Alt] + QWERTY.**

Така ще отиграте на което ниво пожелаете. (Не забравяйте, че трябва да правите това всеки път, когато отново се връщате към играта.)

Ниво	Парола
1	BDHP
2	JXMX
3	ECBQ
4	YMCJ
5	TQKB
6	WNLD
7	FXQO
8	NHAG
9	KCRE
10	UVWS
11	CNPE
12	WVHI
13	OCKS
14	BTDY
15	COZQ
16	SKKK
17	AJMG
18	HJMG
19	MRHR
20	KGFP
21	UGRW
22	WZIW
23	HUVE
24	UNIZ
25	PQGV
26	YVYJ
27	IGGZ
28	UJDO
29	QGOL
30	BQZP
31	RYMS
32	PEFS
33	BQSN
34	NQFI
35	VDTM
36	NXIS
37	VQNK
38	BIFA
39	ICXY
40	YWFH
41	GKWD
42	LMFU
43	UJDP

44	TXHL
45	OVZP
46	HDQJ
47	LXPP
48	JYSF
49	PPXI
50	QBDH
51	IGGJ
52	PPHT
53	CGNX
54	ZMGC
55	SJES
56	FCJE
57	UBXU
58	YBLT
59	BLDM
60	ZYVI
61	RMOW
62	TIGW
63	GOHX
64	IJPQ
65	UPUN
66	ZIKZ
67	GGJA
68	RTDI
69	NLLY
70	GCCG
71	LAJM
72	EKFT
73	QCCR
144	GVZQ
145	TONY
146	JHEN
147	COZA
148	RGSK
149	DIGW

## Cultures

**Ускоряване**

Натиснете F2 и напишете "funspeedup" - това ускорява играта и ако сте го направили както трябва, в горния ляв ъгъл на екрана ще се появи иконка, изобразяваща тичащи крака. Когато ви омръзне този режим и поискате да се върнете към нормалния, просто натиснете P, или който друг клавиш сте настроили да задейства Pause.

## Delta Force

<b>Когове:</b>	режим "бог"
<b>iwillsurvive</b>	повторно зареждане с амуници
<b>takeittothelimit</b>	ци
<b>hitmewithyour</b>	подобрява интелигентността на
<b>bestshot</b>	играта
<b>closetoyou</b>	става невидим

## KISS Psycho Circus

По време на игра можете да натиснете клавиша (под Esc) за да получите команден рег, след това въведете

<b>Kog</b>	<b>Резултат</b>
<b>Invulno</b>	режим "бог"
<b>GimmieGimmie</b>	Всички оръжия
<b>Gimmie</b>	Включване/изключване на
<b>NoTarget</b>	прицелването в чудовища
<b>Spectator</b>	режим "летене"
<b>ChaseCam</b>	камера откъм преследвача
<b>NextArmor</b>	(от 5 различни ъгъла)
<b>PrevArmor</b>	Повишава се въоръжението
<b>NextMonster</b>	и здравето
<b>PrevMonster</b>	Намалява се въоръжението
<b>RestartLevel</b>	Отивате на следващото чудовище
<b>Give [Itemname]</b>	Отивате на предишното чудовище
	Започвате отново на текущото ниво



## [Amount]

CameraL  
Debug1  
Debug2

Получавате неща (Виж списъка по-долу)  
скоНе се знае до какво води  
Не се знае до какво води  
Не се знае до какво води

**Забележка:** Някои от тези кодове може и да не влязат в действие, когато ги напишете на командния ред. Има друг, по-надежден начин да ги използвате. В папката, в която сте инсталирали играта, има папка PROFILES, в която се намират конфигурационните файлове на играчите. Отворете в текстов редактор съответния .cfg файл (например C:\KISS\PROFILES\PLAYER.CFG) за профила, в който искате да ваят тези кодове. Намерете реда

"Developer" "0"

и го променете така:

"Developer" "1"

Не забравяйте, че при излизане от играта стойността отново автоматично става "0", така че ще трябва често да нанасяте тази промяна.

След това, вече в самата игра, отидете на SETUP/KEYBOARD и превърнете надолу, докато стигнете до последните редове. Там ще има два нови раздела: "HUD TOGGLES" и "CHEATS". Сега вече за всяка от тези настройки можете да определите клавиши, които да използвате по всяко време в играта.

Списък на нещата, които можете да получите:

Fist  
BeastClaws  
Punisher  
Thornblade  
Scourge  
MagmaCannon  
ZeroCannon  
Windblade  
Galaxion  
SpiritLance  
Stargaze  
MagmaAmmo  
AirAmmo  
EarthAmmo  
Health  
BloodRose  
ChaoHeart  
PickupTrigger  
Key  
Ticket  
Hawkeyes  
Gauntlets  
CrystalBall  
Twister  
AngelCharm  
Boots  
Draco  
RageOrb  
WaterAmmo  
Pamphlet  
Belt  
BlackDiamond

## Lego Racers

Когато в режим Build създавате или редактирате пилот, въведете следните имена на пилоти:

FLYSKYHGH  
FLYBOY  
FSTFRWRD  
MXPMX  
NCHSSS  
NDRVR  
NMRCHTS  
NSLWJ  
NWHLS  
PGLLGRN  
PGLLYLL  
RPCRNL  
TurboFreak

Кола-ракета  
Непрекъснато летене  
Бърз режим  
Максимум power-ups  
Щастие става невидимо  
Пилотът става невидим  
Обезсилват се кодовете  
Няма да има забавяване  
Без колеа  
Turbo power-ups  
Минират се само power-ups  
Закачат се само power-ups  
Печелите цялата игра

## Mob Rule

За да влезете в режим, при който кодовете ще действат, започнете нова игра и когато изберете цвят за отбора, от който ще играете, въведете който и да е от изброените по-долу кодове и натиснете Enter. Ако сте го въвели правилно, ще чуете звук от компютъра. След това вече по време на играта можете с натискане на клавиша C да превключвате към и от режимите с кодове.

**speed364** Ускорява играта в мрежов режим  
**worker928** Можете да купувате работници по всяко време  
**pickup036** Взимате weapons на противниците  
**weapons563** Можете да купувате произволно оръжие за гангстери  
**tenants872** Можете да подбирате наематели по всяко време  
**loans458** Можете да взимате произволно големи заеми от банката  
**estates216** Купувате имение без условия

## Добавяне на точки за лухва:

За да използвате този код, първо трябва да приложите кода loans458. Взимайте постоянно заеми от банката докато лухвата достигне повече от 214 000 (Не зная колко е точното число). Ако сте го направили както трябва, ще забележите, че числото за лухвата е със знак "-" (минус) отпреди. Така че от сега нататък това число няма да се изважда от наличните ви пари, а ще се прибавя към тях.

## Rugrats in Paris

Избор на ниво и тайното ниво 12:

На второ ниво, когато стигнете до третото огнище, пропуснете всички балони и отидете точно пред огнището. Натиснете последователно следните клавиши: стрелка нагоре, стрелка нагоре, стрелка надолу, стрелка надолу, B, стрелка надясно, стрелка наляво. Като се появи надписа "Level Skip?" изберете Yes.

## Пароли за нивата:

2 - TQMMY QK  
3 - RQVDHJV  
4 - BVBYFJND  
5 - RJDDBCVR  
6 - VNGBLJCV  
7 - BJGSMVSH  
8 - LJT BWQQD

## Star Trek: Birth of the Federation

Как да влезете в режим, при който кодовете ще действат:

Стартирайте играта от команден ред с допълнителен параметър "-Mudd" ("M" трябва да е главно).

(Например C:\BOTS\Trek.exe -Mudd)

След това вече можете да приложите следните кодове:

**Kog** Резултат  
**F9** Добавят се 100% към Overall Research  
**F10** Получавате 10 000 Credits  
**F11** Показва/скрива картата

За да видите възрадените в играта event screens:

Стартирайте играта от команден ред с едиг от следните допълнителни параметри:

• **bones** Ще виждате кадрите, които се появяват, когато сключвате съюз.  
• **gorn** Ще виждате кадрите, които се появяват когато губите играта.  
• **kirk** Ще виждате кадрите, които се появяват когато унищожавате планета.  
• **picard** Ще виждате кадрите, които се появяват, когато вие доминирате в галактиката.

## Трик в дипломатията

Това не е код, а трик, с който можете да накарате останалите раси да се присъединят веднага към вас. Този трик ще ви вкара в големи дългове, така че трябва да го прилагате само когато през следващите десетина хода няма нищо важно за правене. Спестете малко кредити и предложете на всяка от по-малките раси толкова, че да получите от тях следващото по-високо ниво на дипломатически контакти по скалата friendship-affiliation-membership ("приятелство-съдружие-членство"). Ако приемем, че сте започнали тази операция с 3000 кредита, накрая ще получите съответно съгласие от почти всички, от които сте поускали това, а парите, които ще получите от търговските пътища или присъединяването на нов член към системата ви от малки раси, ще покрият дефицита, който ще се появи във собствената ви империя.

## Лесни пари

Ако ви е омръзнало непрекъснато да ви свършват парите, играйте в ролята на Fergeng и изградете търговски пътища със всяка раса, с която сте влезли в контакт.

## Как да повишим процента в менюто Build

Първо приложете режима Trek.exe -Mudd. След това в основната игра щракнете с десния бутон на мишката върху бутоната горе в ляво (този с микрочипа). След това щракнете върху бутоната за управление (това е бутонът, с който определяте колко процента се заделят за изследвания). След това едновременно натиснете клавишите F9 и F10. Ще видите, че процентът за изследвания ще започне да расте. Ако стигне 100, просто щракнете върху Turn и ще научите резултатите от тези изследвания.

## Theme Hospital

В самото начало, откъдето започвате играта, задръжте натиснат клавиша C и след малко придвижете мишката до някоя част от екрана и щракнете там. Ще отидете направо на съответното ниво!

За да получите всички необходими неща (клинични материали, лекарства и др.) наберете 24328 по факса и натиснете зеления бутон. Щракнете с мишката извън него и натиснете клавишите Shift+Ctrl+C.

За да имате много пари, редактирайте файла, в който сте записали прекъснатата игра, със шестнадесетичен редактор, като замените 61A95 със FFFFFF.

Можете да въведете тези кодове във факса, като след това трябва да натиснете големия зелен бутон:

**7287** След като спечелите текущото ниво, отидете на ниво rat shoot  
**24328** Позволява ви да използвате следните възрадени в играта кодове:  
**Shift + C** Получавате \$10,000  
**Ctrl + C** Всички изследвания се завършват  
**CTRL + Y** Отивате на края на годината  
**CTRL + M** Отивате на края на месеца

Можете да стартирате Theme Hospital от DOS така:

**HOSPITAL Lxx**  
като xx тук е нивото, на което искате да играете.

## Tonic Trouble

За да полетите, напишете "modelfly"  
По време на играта въведете "SUPERED" и ще станете силни, а за да получите всички сърца напишете "FULLLIFE".



# HTTP://tema.all.bg

web design agency



**ПЕРФЕКТНИЯ УЕБ ДИЗАЙН И ПРОГРАМИРАНЕ В ИНТЕРНЕТ**

**e-mail: [tema@all.bg](mailto:tema@all.bg)**





# КОМПЮТЕРЕН СВАТ

МАГАЗИНЪТ С НАЙ-МНОГО  
КОМПЮТЕРНА ЛИТЕРАТУРА  
И ИГРИ ВЪВ Варна

[WWW.BGSTORE.COM](http://WWW.BGSTORE.COM)

МАГАЗИНЪТ С НАЙ-МНОГО  
КОМПЮТЕРНА ЛИТЕРАТУРА  
И ИГРИ В България

